

**PERANCANGAN *E-COMMERCE*
PADA KERUPUK 207 JAMBI**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh:
Bella Tamara Dewi
8040190466

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
JAMBI
2022**

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8040190466
NAMA : Bella Tamara Dewi
PRODI : SI / ~~TI~~ / ~~SK~~ *)
JUDUL : Perancangan *E-Commerce* Pada Kerupuk 207 Jambi

1. Hasil Evaluasi: Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

2. Catatan:

Alasan Penolakan Proposal Skripsi:

- Proyek skripsi tidak relevan dengan program studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

3. Proposal Skripsi ini harus dilampirkan pada Laporan Skripsi

Mengetahui,
Ketua TIM Skripsi
Program Studi Sistem Informasi

*) Coret yang tidak perlu

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Perancangan *E-Commerce* Pada Kerupuk 207 Jambi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama Lengkap : Bella Tamara Dewi

b. NIM : 8040190466

c. Jenis Kelamin : Perempuan

d. Tempat / Tgl. Lahir : Jambi, 07 November 2001

e. Alamat : Jln. Yunus Sanis GG. Jakarta No. 04 RT.03

f. No. Telepon : 082311752001

g. Email : bellatamaradewi701@gmail.com

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi yang cepat dan kompleksnya kompetisi yang ada saat ini, menuntun kita untuk selalu mengikuti perkembangan zaman agar dapat lebih maju dan berkembang apalagi bagi seseorang yang memiliki usaha tertentu. Secara umum, *Internet* dapat mempermudah pengguna memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien. Namun karena perkembangan zaman, *internet* tidak hanya memperoleh data dan informasi saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media penjualan seperti *e-commerce*.

E-Commerce ialah suatu proses yang dilakukan konsumen dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan [1]. *E-commerce* memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan pangsa pasar, melebarkan jangkauan promosi, menurunkan biaya operasional, meningkatkan mata rantai pendapatan, dan meningkatkan kesetiaan pelanggan.

Kerupuk 207 Jambi merupakan salah satu usaha yang ada di Jambi dan merupakan salah satu toko yang menjual produk kerupuk ikan dan udang. Dalam kegiatan promosi, Kerupuk 207 Jambi masih menggunakan percakapan dari satu orang ke orang lain dan media sosial seperti *Instagram* sehingga terbatasnya informasi menjelaskan produk yang ditawarkan, jangkauan wilayah promosi yang tidak cukup luas hanya orang yang mengetahui saja. Dalam kegiatan penjualan, pelanggan harus datang ke tempat atau melalui telepon secara langsung sehingga membutuhkan waktu dan biaya bagi pelanggan untuk memesan produk dan juga

sulit untuk meningkatkan penjualan secara signifikan dikarenakan setiap hari penjualan rata-rata hanya 15 - 25 transaksi. Oleh karena itu Kerupuk 207 Jambi membutuhkan *e-commerce* yang dapat membantu mempromosikan produk secara lengkap dan juga memudahkan pelanggan untuk memesan produk secara *online* tanpa harus datang ke tempat secara langsung sehingga diharapkan memudahkan proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

Berdasarkan masalah yang penulis temukan pada Kerupuk 207 Jambi saat ini, penulis tertarik melakukan penelitian dalam tugas akhir yang berjudul: **“Perancangan *E-Commerce* Pada Kerupuk 207 Jambi”**.

2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *e-commerce* pada Kerupuk 207 Jambi?”.

3. BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

- a. Ruang lingkup permasalahan dan pembahasan hanya pada sistem *e-commerce* pada Kerupuk 207 Jambi yang meliputi pemesanan produk, konfirmasi pembayaran melalui *website*, dan pengiriman barang secara *online*.
- b. Sistem *e-commerce* dibuat dengan menggunakan *PHP*, *MySQL*, *XAMPP*, *Visual Studio Code*, dan metode B2C (*Business To Customer*).

- c. Model perancangan sistem yang dibuat menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu: *use case diagram, class diagram, activity diagram*.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

a. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan sistem penjualan dan promosi yang sedang berjalan sebagai solusi dari adanya permasalahan pada Kerupuk 207 Jambi.
2. Merancang sebuah sistem *e-commerce* yang mampu membantu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh para konsumen mengenai Kerupuk 207 Jambi yang interaktif, dinamis serta mudah diakses sehingga para konsumen mendapatkan pelayanan yang memuaskan.

b. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan kemudahan pada Kerupuk 207 Jambi dalam melakukan promosi dan penjualan secara *online*.
2. Memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi dan melakukan pembelian produk secara *online*.
3. Memberikan informasi bagi masyarakat mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh Kerupuk 207 Jambi sehingga informasi menjadi lebih detail dan jelas.
4. Menambah wawasan dalam pengembangan sistem informasi berbasis *web*.

5. LANDASAN TEORI

5.1 *E-Commerce*

E-Commerce adalah proses untuk mengantarkan informasi, produk, layanan dan proses pembayaran, melalui kabel telepon, koneksi internet, dan akses digital lainnya. Berikut ini pengertian *e-commerce* menurut para ahli, antara lain:

E-Commerce merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik [2].

Wong [3] menyatakan “*Electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau *internet*”.

Rerung [4] mendefinisikan “*E-commerce* merupakan jenis *website* yang pada umum untuk melakukan aktivitas jual-beli atau jasa melalui dunia maya”.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* didefinisikan sebagai berbagi bentuk pertukaran data elektronik atau *electronic data interchange* (EDI) yang melibatkan penjual dan pembeli melalui perangkat mobile, *e-mail*, perangkat terhubung mobile, di dalam jaringan *internet* dan intranet.

5.2 *Website*

WWW atau yang sering disebut *web* saja merupakan sumber informasi dan aplikasi yang paling populer, berikut ini ada beberapa definisi WWW menurut para ahli, diantaranya adalah:

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan / atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [5].

World Wide Web (WWW), sering disingkat dengan *web*, adalah suatu layanan di dalam jaringan internet yang berupa ruang informasi. Dengan adanya *web*, *user* dapat memperoleh atau menemukan informasi yang diinginkan dengan cara mengikuti *link* (*hyperlink*) yang disediakan di dalam dokumen yang ditampilkan oleh aplikasi *web browser* [6].

Simarmata [7] menyatakan “*Web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks”.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa WWW adalah sekumpulan halaman yang menampilkan konten atau sesuatu yang bisa diakses atau dibuka apabila kita mengakses *internet*.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dari layanan web [6], diantaranya :

1. Informasi mudah didistribusikan dan dapat diakses oleh semua pengguna internet di seluruh dunia.
2. Konfigurasi *server* dapat dilakukan secara lebih mudah.
3. Instalasi (*upload*) aplikasi hanya dilakukan sekali tanpa harus melakukan instalasi aplikasi di setiap komputer user yang ingin mengakses aplikasi tersebut.
4. Tidak tergantung pada *platform*, artinya informasi maupun aplikasi dapat diakses dari komputer yang memiliki sistem operasi berbeda.

5.3 PHP

PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*. Dan ada pula beberapa pengertian menurut para ahli antara lain:

Saputra [8] menyatakan “PHP atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis”.

Hikmah, Supriadi, dan Alawiyah [9] menyatakan “PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan general pupose licences (GPI)”.

PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side* [10].

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP atau *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman berbentuk sebuah skrip yang ditempatkan dan di proses dalam *server*. Keluaran dari proses ini dikirim ke *client*, dan dibuka menggunakan *browser*.

5. METODOLOGI PENELITIAN

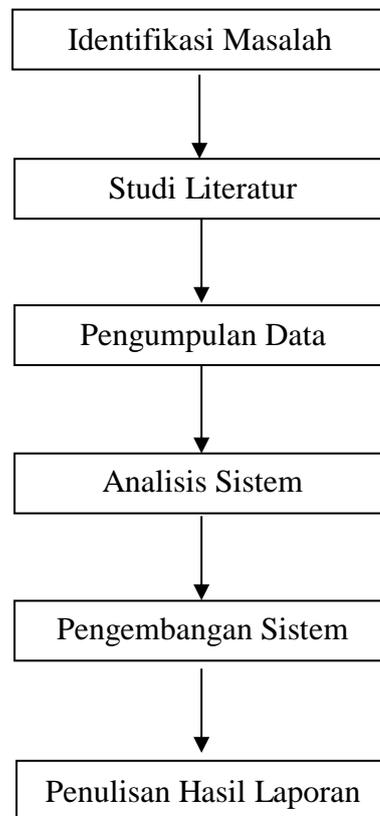
a. Alat dan Bahan

Alat penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu seperangkat *hardware* dan software dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Processor Intel Core i3-7100U 2.40GHz
- RAM 4GB
- *Disk Drive* 500GB
- Laptop Asus X441
- Sistem Operasi Windows 10
- Visual Studio Code
- XAMPP

b. Metodologi

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (*frame work*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah yang sedang terjadi dengan melakukan observasi secara langsung ke tempat dan melakukan wawancara dengan pemilik toko. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan sementara bahwa masalah yang terjadi pada Kerupuk 207 Jambi yaitu penjualan yang menunggu datang pelanggan datang ke tempat sehingga omset

penjualan yang sulit meningkat dan promosi yang dari mulut ke mulut atau melalui media sosial sehingga jangkauan wilayah promosi terbatas.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis mencari landasan teori dengan datang ke perpustakaan UNAMA untuk melihat buku yang relevan dengan penelitian dan juga melakukan pencarian jurnal yang diambil dari *internet* menggunakan *smartphone* ataupun komputer secara *online*. Sehingga penulis mendapatkan beberapa landasan teori mengenai perancangan, *e-commerce*, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *database*, HTML, PHP, MySQL, *Visual Studio Code*, dan XAMPP untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data penulis melakukan metode wawancara dengan melakukan wawancara dengan pemilik Kerupuk 207 Jambi untuk mendapatkan informasi mengenai sistem promosi dan penjualan produk yang sedang terjadi. Dan penulis juga melakukan observasi secara langsung dengan untuk melihat proses promosi yang dibuat menggunakan brosur dan penjualan yang masih menggunakan nota penjualan yang ditulis secara manual untuk laporan penjualan setiap harinya. Dan terakhir penulis melakukan analisis dokumen yang didapat dari toko yaitu nota penjualan dan laporan penjualan.

4. Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis kebutuhan sistem untuk kebutuhan fungsional sistem dan kebutuhan non fungsional sistem.

5. Pengembangan Sistem

Pada tahap metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *waterfall* karena metode tersebut pengaplikasiannya lebih sistematis dan lebih efektif dalam pembuatan sistem informasi yang langkahnya penulis membuat pemodelan sistem untuk rancangan program yang baru, kemudian dari rancangan tersebut penulis membuat *database* menggunakan MySQL dan program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Dreamweaver CS 5* dan juga melakukan uji coba program sampai program tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

6. Penulisan Hasil Penelitian

Pada tahap ini penulis membuat laporan dari tugas akhir yang berjudul “Perancangan *E-Commerce* Pada Kerupuk 207 Jambi”. Pembuatan laporan ini dilakukan dengan melakukan bimbingan kepada pembimbing dan memperbaiki sampai disetujui oleh pembimbing dan penulis membuat laporan secara bertahap dari BAB 1 – BAB 6 menggunakan *microsoft word*.

7. JADWAL PENELITIAN

Agar pengerjaan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya, maka penulis menyajikan *Gantt Chart* di bawah ini sebagai gambaran mengenai

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rudy, Wati, Reinaldi, and Natalini, “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE (STUDI KASUS: PT. ISTANA ROMANTIK DEKORINDO),” *Univ. Widya Mandala Madiun*, vol. 2013, no. Snati, pp. 1–65, 2013, [Online]. Available: <https://mujilan.files.wordpress.com/2013/06/mujilan-2013-aps-edisi01.pdf>.
- [2] S. H. N. Faqih, *Technopreneuership Membentuk Karakter Entrepreneur Muda yang Sukses*. Jakarta: Deepublish Publisher, 2016.
- [3] J. Wong, *Internet Marketing For Beginners*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014.
- [4] R. R. Rerung, *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*. Jakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- [5] A. Wahana and A. R. Riswaya, “Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Report Penjualan,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 1, p. 25, 2014, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/110>.
- [6] B. Raharjo, *Belajar Pemograman Web*. Jakarta: Modula, 2011.
- [7] J. Simarmata, *Rekayasa Web*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2014.
- [8] A. Saputra, *Trik dan Solusi Jitu Pemograman PHP*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011.
- [9] A. B. Hikmah, D. Supriadi, and T. Alawiyah, *Cara Cepat Membangun Webiste Dari Nol Studi Kasus : Web Dealer Motor*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015.
- [10] B. Sidik, *Pemograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika Bandung, 2012.